

**PIEZA DEL TRIMESTRE  
ALQUERQUES DE ÉPOCA ISLÁMICA (SIGLO X)  
TOSSAL DE LA VILA (LA SERRA D'EN GALCERAN)**



**MUSEU DE BELLES ARTS DE CASTELLÓ  
ENERO-MARZO DE 2017**

En las excavaciones arqueológicas que el Servicio de Arqueología de la Diputación está llevando a cabo en el yacimiento del Tossal de la Vila de la Serra d'En Galceran, se han localizado dos alquerque grabados sobre piedra datados en el siglo X, siendo los tableros de juego más antiguos de los que se tiene constancia en la provincia de Castellón. En las excavaciones también se recuperaron fichas cerámicas con las que se enfrentarían los dos jugadores ante el tablero.



## EL ALQUERQUE DE IX

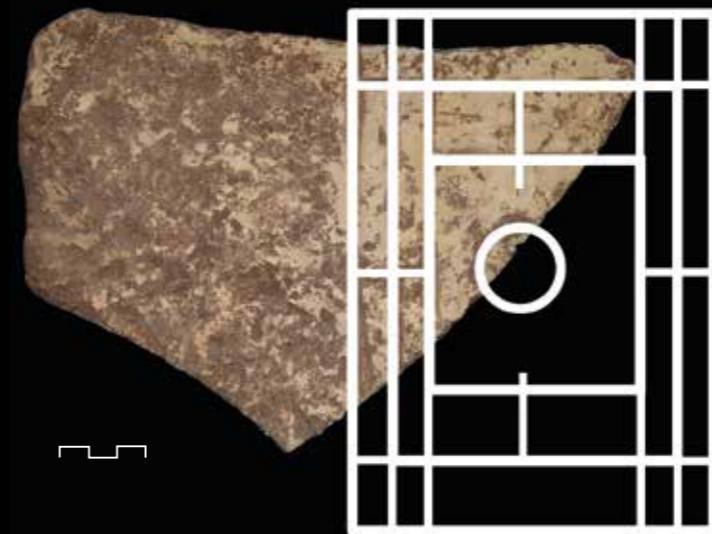
Esta clase de juegos eran habituales en la antigüedad, conocidos por egipcios, fenicios, griegos... Su uso se generalizó en la Península Ibérica con la llegada de los romanos. Así, para el momento de ocupación romana se han documentado arqueológicamente numerosos alquerque (aunque no sabemos cómo se les denominaba en época antigua), la mayoría de ellos de tipo fijo grabados en calzadas o espacios públicos, existiendo también tableros de carácter móvil sobre soportes pétreos o cerámicos. El juego del *qirq*, vocablo árabe que designaba a estos juegos, estuvo muy extendido en la sociedad islámica y, con la ocupación de casi ocho siglos de al-Andalus su presencia se expandió todavía más por el territorio peninsular. Es en ese contexto islámico en el que debemos ubicar los alquerque de IX del Tossal de la Vila.

La primera referencia al término "alquerque", la encontramos en la obra de Alfonso X el Sabio (1221-1284): "Libro de los Juegos: Acedrez, Dados e Tablas" en el que se exponen las diferentes variantes del juego del alquerque (de XII, de IX y de III) y cómo jugar a cada una de ellas.

En la actualidad también se conoce este juego como "Juego del Molino".



Tejuelo o ficha de cerámica recortada

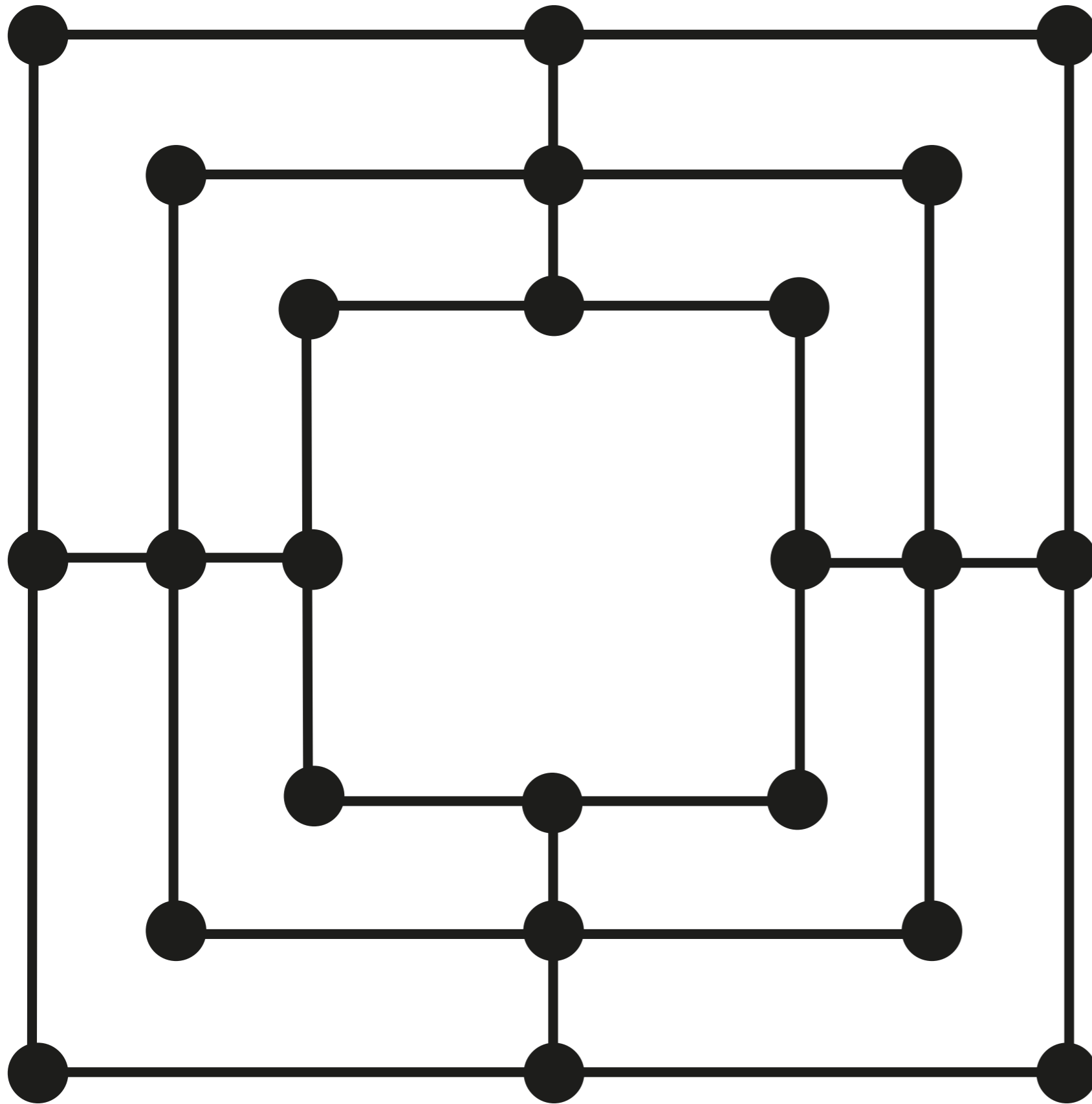


Proyección del tablero sobre el fragmento conservado

Estos objetos nos acercan a una realidad social, a algo tan cotidiano como el ocio y el entretenimiento. En el juego del alquerque del IX hay que tener en cuenta tanto el azar como la estrategia. Debemos imaginarnos a personas sentadas en torno a estos tableros, pasando su tiempo, disfrutando, discutiendo, eligiendo fichas que les dieran suerte, compartiendo su tiempo con otras personas, aprendiendo con los juegos. Un aspecto esencial en la vida de cualquier ser humano.

En definitiva, son ventanas a personas de otro momento y de otro mundo. Piezas excepcionales. No tenemos constancia de otros alquerque de IX de época islámica documentados en la provincia de Castellón y apenas existen unos pocos ejemplares en la Comunidad Valenciana.

Cabe esperar que depararán las nuevas excavaciones arqueológicas en el Tossal de la Vila, en las que quizás puedan ser recuperados tanto nuevos tableros, como fichas o dados que participasen en el juego y nos permitan saber más sobre esta clase de objetos y su papel en la sociedad.



## REGLAS BÁSICAS

Juego para dos jugadores

- Cada jugador tiene nueve fichas iniciales, de un color diferente para cada uno. El juego comienza con el tablero vacío, los jugadores deben colocar sus fichas en el tablero de forma alterna.
- Una vez que los jugadores han ubicado todas sus fichas, se turnarán para moverlas a puntos adyacentes a través de las líneas marcadas.
- El objetivo del juego es hacer “molinos”, esto es, líneas verticales u horizontales de tres fichas.
- Cada vez que un jugador consigue una línea, debe retirar una ficha de su oponente del tablero (no se puede eliminar una ficha que esté formando parte de un molino).
- Gana aquel que consigue dejar con dos fichas a su oponente o sin posibilidad de movimiento.

Existen variaciones en las reglas del juego en función de la posibilidad de permitir o no que una ficha que forma parte de un molino se mueva a una casilla adyacente y en el siguiente turno vuelva al mismo molino. Esto supone una clara ventaja para el primer jugador que consiga hacer un molino. Por ello, algunas variantes requieren un número mínimo de movimientos para que una ficha vuelva a formar parte del mismo molino (suelen ser dos o tres). También puede aplicarse una regla que especifica que, una vez creado un molino, el siguiente deberá componerse en una línea diferente del tablero.

Como fichas pueden usarse monedas de 1 céntimo o cualquier otro elemento del mismo tamaño y diferente color.